

NOTE AUX JOUEURS

La présente édition de ce jeu fait largement référence aux éléments du livre *Da Vinci Code* de Dan Brown et du film tiré de cet ouvrage ; le jeu mélange donc dates historiques, lieux réels, fictions, évocation de sociétés secrètes et légendes. La plupart des théories évoquées n'ont de fondement ni scientifique ni historique (descendance de Marie Madeleine, origine du Saint Suaire, mission du Prieuré de Sion etc.)

Le jeu reproduit cet amalgame afin de recréer l'ambiance romancée du *Da Vinci Code*.

Merci de ne prendre les diverses informations « secrètes » contenues dans ce jeu que comme des références à l'œuvre de Dan Brown.

ÉGALEMENT DISPONIBLE :



DA VINCI CODE

LE JEU DE SOCIÉTÉ

2 à 6 joueurs
12 ans et plus

Matériel :

1 plateau
1 bloc de feuilles de décompte de points, pour les phrases mystérieuses à découvrir
1 dé à 6 faces
1 cryptographe barre
1 Cryptex (avec 10 languettes de lettres)
1 miroir
1 sablier (30 secondes)
200 cartes (10 cartes avec des indications, pour la partie d'échauffement)
6 pions pyramides de couleurs différentes

Ce livret contient :

Règle du jeu : Pages 1 à 4
Le mode d'emploi des décideurs : pages 5 et 6
La mise en place de la partie et recherche des phrases mystérieuses : Pages 7 à 14
Les solutions des phrases mystérieuses et énoncé du second tour : Pages 15 à 22
Les réponses aux questions du second tour : Pages 22 à 30

BUT DU JEU

Vous voyagez à travers l'Europe pour déchiffrer d'anciens codes. Les indices sont cachés dans quatre églises mystiques et dans le musée du Louvre.

À chaque aventure, vous découvrirez une série d'indices. Chaque indice indique quelques lettres qui, une fois rassemblées, révéleront une phrase mystérieuse.

Les réponses aux mystères sont à la vue de tous. Restez attentif car la victoire dépend aussi de tout ce que vous aurez observé pendant l'aventure) et ne révélez pas vos secrets !

Le but est de marquer le plus de points, premièrement, en déchiffrant la phrase mystérieuse de 20 caractères et deuxièmement en répondant aux huit questions mystères du second tour.

Soyez observateur, un peu sournois, et n'oubliez pas que vous aurez parfois le droit d'espionner vos adversaires. Tout est permis dans un monde d'intrigues.

MISE EN PLACE

Installer le plateau, le miroir, le cryptographe barre et le Cryptex à portée des joueurs.

Chaque joueur prend une feuille de décompte et la replie en dessous de la phrase mystérieuse

(pour cacher la phrase lorsqu'il sera espionné).

Les joueurs inscrivent un nombre dans chacune des 3 cases « code de sécurité » (cf page 6).

Les 3 nombres doivent être différents, compris entre 1 et 6.

L'importance de ce code sera révélée plus tard - c'est un jeu de mystère, on ne va pas tout vous dire maintenant ! Voir page 6.

Les joueurs (le plus jeune d'abord) prennent chacun une pyramide qu'ils placent sur l'une des 6 cases « Louvre » du plateau.

Pour chacune des 15 aventures, on utilise les 50 cartes suivantes :

- Les 8 cartes de la Bibliothèque du Louvre (12 à 19), utiles pour déchiffrer les codes.
- Les 20 cartes de la Galerie du Louvre (20 à 39). Elles contiennent des informations sur les œuvres d'art.
- Les 6 cartes Taxi (0 à 5), permettent un déplacement rapide sur le plateau.

- Les 6 cartes « Code de sécurité » (6 à 11), permettent d'espionner un adversaire.
- Une série personnalisée de 10 cartes : La partie d'échauffement utilise les cartes 40 à 49, la partie 1 les cartes 50 à 59, et ainsi de suite de 10 en 10.

Certaines cartes ont des nombres en haut, correspondant aux 20 cases de la phrase mystérieuse. Les autres cartes contiennent des informations utiles pour les questions du second tour.

Les autres cartes sont écartées du jeu.

En vous référant aux pages 7 et suivantes, prenez les 50 cartes de votre partie et faites 6 paquets correspondant aux 6 emplacements indiqués, battez-les et retournez-les face cachée sur leur emplacement.

Chaque partie commence par la lecture d'une introduction faisant allusion au mystère à découvrir.

Dès que le plateau est prêt, le joueur le plus âgé lit l'introduction à haute voix (la première introduction figure page 7) et...

LA QUÊTE COMMENCE !

Mieux vaut commencer par la partie d'échauffement, détaillée étape par étape, avec des notes et des indications écrites en rouge sur les cartes pour vous aider.

Si cette partie d'échauffement ne vous tente pas, allez page 7 pour la mise en place de la partie n°1.

Le joueur le plus jeune lance le dé en premier ; on joue dans le sens des aiguilles d'une montre. On ne change pas de direction pendant un tour (interdit de faire 2 cases en avant et 1 en arrière ...) et on se déplace du nombre exact de cases indiqué par le dé.

EMPLACEMENTS

Il y a 6 emplacements importants sur le plateau : Bibliothèque du Louvre, Galerie du Louvre, Temple Church, la chapelle de Rosslyn, l'abbaye de Westminster et l'église Saint-Sulpice.

Chaque emplacement a 3 portes d'entrée marquées d'un symbole (croix, lys, chef etc.) Si un joueur s'arrête sur une des 3 cases de la Galerie du Louvre ou de la Bibliothèque du Louvre, il peut prendre toutes les cartes de la pile correspondante et **LES REGARDER TOUTES, 30 SECONDES**, (utiliser le sablier) avant de les remettre. Prenez des notes rapides, elles serviront plus tard.

Les 4 autres emplacements sont aux 4 coins du plateau ; les cartes affectées à ces emplacements (voir page 7) sont battues et placées face cachée.

Lorsqu'un joueur s'arrête sur une des 3 entrées de ces 4 emplacements, il prend la carte du dessus de la pile correspondante, suit les instructions, et la remet sous la pile. Si une carte a comme instruction : « regardez cette carte », il a 30 secondes pour l'observer (avec le sablier).

Ne paniquez pas ! Si vous ne répondez pas au bout de 30 secondes, prenez des notes, la solution viendra plus tard.

TROUVER LA PHRASE MYSTÉRIEUSE

Si vous trouvez un indice sur une carte ayant des nombres inscrits en haut, ces nombres indiqueront où inscrire vos lettres sur la grille de 20 cases. Certaines cases peuvent être des espaces vides, qu'il faudra griser. Exemple :



LE MATÉRIEL DE DÉCODAGE

Certaines cartes nécessitent l'utilisation du miroir. D'autres demanderont d'utiliser le cryptographe barre (mode d'emploi page 5).

Quelques cartes demandent l'utilisation du Cryptex, un instrument simple mais efficace (mode d'emploi page 3).

Si certaines cartes vous demandent de décoder un mot ou un message sans le cryptographe barre ou le Cryptex, allez au Louvre.

CARTES « CODE DE SÉCURITÉ »

La carte « Code de sécurité » permet de lire les notes d'un adversaire. Lancez le dé. Si vous obtenez un des trois nombres de son « code de sécurité », lisez sa feuille pendant 60 secondes ! Mais sans regarder la phrase mystérieuse.

Si le dé n'indique pas un des trois chiffres de son code, votre temps d'espionnage passe de 60 à 30 secondes.

L'utilisation de cette carte correspond à un tour de jeu et, une fois utilisée, elle doit être remise sous la pile. Il n'est pas obligatoire d'utiliser cette carte dès qu'elle est tirée ; elle peut être conservée pour plus tard. Essayez de coder vos notes pour embrouiller les espions.

CARTES TAXI

Utilisez cette carte pour aller n'importe où sur le plateau. Cette action n'est pas assimilée à un tour, elle remplace le lancer du dé. Vous pouvez conserver cette carte et l'utiliser plus tard. Une fois utilisée, elle est remise sous la pile.

CASES « M »

Si, durant son déplacement, un joueur passe par une case **Méto**, il peut passer d'une case « M » à n'importe quelle autre case « M ». Un passage dans le méto équivaut à 1 case dans le déplacement ; à la sortie du méto, le joueur continue son déplacement en fonction du nombre indiqué par le dé.

FIN DE LA RECHERCHE DE LA PHRASE MYSTÉRIEUSE (fin du premier tour)

Dès qu'un joueur a rempli ses 20 cases, il peut arrêter la recherche, ou bien continuer à récolter des informations pour le second tour.

S'il décide d'arrêter, il dit : « Da Vinci Code » et les joueurs s'arrêtent ; il prend le livret de solutions, page 15 et suivantes, et lit la phrase mystérieuse. Certaines solutions sont écrites en lettres inversées, pour éviter les coups d'œil indiscrets ; dans ce cas, utilisez le miroir.

Tous les joueurs marquent 1 point par espace correctement rempli (lettre ou espace vide grisé).

DÉBUT DES 8 ÉNIGMES MYSTÉRIEUSES (début du second tour)

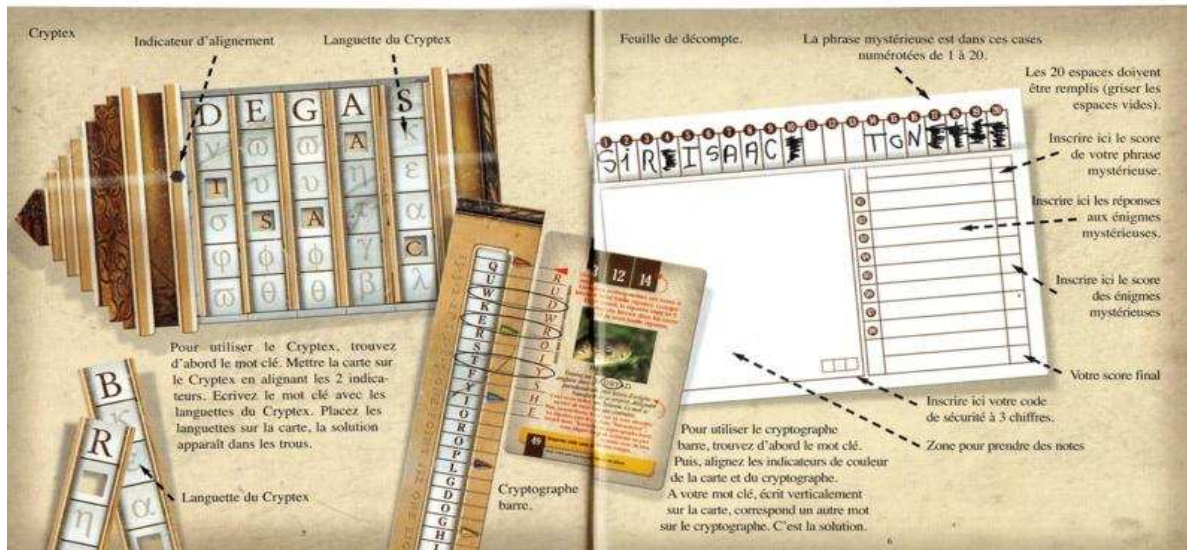
Résoudre la phrase mystérieuse ne suffit pas pour gagner. Les joueurs vont maintenant tenter de résoudre les 8 énigmes mystérieuses. Si vous avez été observateur et vigilant, vous avez vu toutes les réponses et vous pouvez encore gagner !

Une énigme vaut 10 ou 20 points, selon sa difficulté.

Le joueur le plus âgé prend le livret page 15 et suivantes et lit les 8 énigmes mystérieuses à voix haute. Les joueurs inscrivent leurs réponses sur leur feuille, dans la colonne de droite.

VAINQUEUR

Lorsque les joueurs ont répondu, le lecteur va à la section 3 du livret (page 23, pour la partie 1), lit les solutions à haute voix et indique la valeur des énigmes. Chaque joueur inscrit le score obtenu pour chacune de ses réponses (0, 10 ou 20 points). Le joueur ayant le plus grand nombre de points au total gagne la partie.



SECTION 1 (PAGES 7 à 14)
MISE EN PLACE DE LA PARTIE ET PARTIE D'ÉCHAUFFEMENT

Choisissez une partie, lisez à haute voix l'introduction et distribuez les cartes aux 6 emplacements du plateau, comme indiqué à chaque mise en place.

PARTIE D'ÉCHAUFFEMENT :
 Lire cette introduction à voix haute :
 « Un chevalier à Londres gît, qu'un Pope enterra.
 Une ire extrême le fruit de ses œuvres causa »

Placez les cartes suivantes, comme indiqué ci-dessous :

Temple Church
 Cartes : 0 4 8 42 48
 Abbaye de Westminster
 Cartes : 1 5 9 43 44 45
 La chapelle de Rosslyn
 Cartes : 2 6 10 40 41 47
 Eglise Saint-Sulpice
 Cartes : 3 7 11 46 49
 Bibliothèque du Louvre
 Cartes : 12 à 19
 Galerie du Louvre
 Cartes : 20 à 39

PARTIE 1 :
 Lire cette introduction à voix haute :
 En l'an 1118, le chaos et les conflits régissaient le monde connu. Les faibles et sans défense souffraient, tandis que les forces de l'égoïsme et de destruction prospéraient. De cette confusion naquit un ordre qui allait changer la face de l'Europe et créer des légendes qui allaient vivre à jamais.

Placez les cartes suivantes, comme indiqué ci-dessous :

Temple Church
 Cartes : 0 4 8 51 55
 Abbaye de Westminster
 Cartes : 1 5 9 52 56 59
 La chapelle de Rosslyn
 Cartes : 2 6 10 50 53 57
 Eglise Saint-Sulpice
 Cartes : 3 7 11 54 58
 Bibliothèque du Louvre
 Cartes : 12 à 19
 Galerie du Louvre
 Cartes : 20 à 39

PARTIE 2 :
 Lire cette introduction à voix haute :
 Découvrez ce qui survit miraculeusement depuis le 11ème siècle. Un haut lieu qui a continuellement, silencieusement et éloquemment commémoré les rois, les hommes d'état, les scientifiques et les poètes et à inspiré une nation comme peu de choses ont pu le faire.

Placez les cartes suivantes, comme indiqué ci-dessous :

Temple Church
 Cartes : 0 4 8 63 67 69
 Abbaye de Westminster
 Cartes : 1 5 9 61 62 68
 La chapelle de Rosslyn
 Cartes : 2 6 10 65 66
 Eglise Saint-Sulpice
 Cartes : 3 7 11 60 64
 Bibliothèque du Louvre
 Cartes : 12 à 19
 Galerie du Louvre
 Cartes : 20 à 39

PARTIE 3 :
 Lire cette introduction à voix haute :
 Découvrez le secret soigneusement conservé par les Francs-maçons et le plan d'un ancien Grand Maître qui révélera, dit-on, une information de la plus haute importance.

Placez les cartes suivantes, comme indiqué ci-dessous :

Temple Church
 Cartes : 0 4 8 70 71 76
 Abbaye de Westminster
 Cartes : 1 5 9 73 77
 La chapelle de Rosslyn
 Cartes : 2 6 10 72 74 78
 Eglise Saint-Sulpice
 Cartes : 3 7 11 75 79
 Bibliothèque du Louvre
 Cartes : 12 à 19
 Galerie du Louvre
 Cartes : 20 à 39

PARTIE 4 :
 Lire cette introduction à voix haute :
 Dans un monde apparemment chaotique, découvrez ce qui donne à l'homme une raison de voir l'ordre et de trouver la beauté.

Placez les cartes suivantes, comme indiqué ci-dessous :

Temple Church
 Cartes : 0 4 8 84 88
 Abbaye de Westminster
 Cartes : 1 5 9 85 86 89
 La chapelle de Rosslyn
 Cartes : 2 6 10 81 83
 Eglise Saint-Sulpice
 Cartes : 3 7 11 80 82 87
 Bibliothèque du Louvre
 Cartes : 12 à 19
 Galerie du Louvre
 Cartes : 20 à 39

PARTIE 5 :
 Lire cette introduction à voix haute :
 1066 vit la fin de ce que vous cherchez, mais aussi le commencement de grands changements en Angleterre. Cherchez ce qui participa sans heurts à la paix dans une Europe confuse et en guerre, et qui laissa paisiblement une empreinte durable dans l'Histoire.

Placez les cartes suivantes, comme indiqué ci-dessous :

Temple Church
 Cartes : 0 4 8 95 96 97
 Abbaye de Westminster
 Cartes : 1 5 9 90 91
 La chapelle de Rosslyn
 Cartes : 2 6 10 92 93 94
 Eglise Saint-Sulpice
 Cartes : 3 7 11 98 99
 Bibliothèque du Louvre
 Cartes : 12 à 19
 Galerie du Louvre
 Cartes : 20 à 39

PARTIE 6 :
 Lire cette introduction à voix haute :
 Il y a toujours une part de vrai dans chaque mythe, légende ou superstition. Cherchez quelque chose ayant généré de nombreux mystères, légendes et mythes. Mais qui peut affirmer que la Vérité a déjà été découverte ?

Placez les cartes suivantes, comme indiqué ci-dessous :

Temple Church
 Cartes : 0 4 8 101 105 109
 Abbaye de Westminster
 Cartes : 1 5 9 103 106
 La chapelle de Rosslyn
 Cartes : 2 6 10 102 104 108
 Eglise Saint-Sulpice
 Cartes : 3 7 11 100 107
 Bibliothèque du Louvre
 Cartes : 12 à 19
 Galerie du Louvre
 Cartes : 20 à 39

PARTIE 7 :
 Lire cette introduction à voix haute :
 Cherchez l'identité de quelque chose qui, depuis des siècles, aide à cacher la Vérité par de magnifiques illusions sophistiquées.

Placez les cartes suivantes, comme indiqué ci-dessous :

Temple Church
 Cartes : 0 4 8 114 115
 Abbaye de Westminster
 Cartes : 1 5 9 111 112 119
 La chapelle de Rosslyn
 Cartes : 2 6 10 110 116 118
 Eglise Saint-Sulpice
 Cartes : 3 7 11 113 117
 Bibliothèque du Louvre
 Cartes : 12 à 19
 Galerie du Louvre
 Cartes : 20 à 39

PARTIE 8 :
 Lire cette introduction à voix haute :
 En 312 de notre ère, le monde était dans l'attente, paralysé et fracturé par des différences et des intolérances religieuses et culturelles. Découvrez ce que le monde attendait et comment une « vision » révélée et finalement exacte, aida à galvaniser l'ensemble du monde connu.

Placez les cartes suivantes, comme indiqué ci-dessous :

Temple Church
 Cartes : 0 4 8 123 127

Abbaye de Westminster
 Cartes : 1 5 9 122 124 125

La chapelle de Rosslyn
 Cartes : 2 6 10 120 126

Eglise Saint-Sulpice
 Cartes : 3 7 11 121 128 129

Bibliothèque du Louvre
 Cartes : 12 à 19

Galerie du Louvre
 Cartes : 20 à 39

PARTIE 9 :
 Lire cette introduction à voix haute :
 Le monde ancien était lié et imbriqué dans des modes surprenants de commerce, de guerre et de religion. Découvrez un lien dans ce dédale inextricable de mystères enchevêtrés que nous essayons encore d'éclaircir.

Placez les cartes suivantes, comme indiqué ci-dessous :

Temple Church
 Cartes : 0 4 8 134 135

Abbaye de Westminster
 Cartes : 1 5 9 130 131 133

La chapelle de Rosslyn
 Cartes : 2 6 10 132 138

Eglise Saint-Sulpice
 Cartes : 3 7 11 136 137 139

Bibliothèque du Louvre
 Cartes : 12 à 19

Galerie du Louvre
 Cartes : 20 à 39

PARTIE 10 :
 Lire cette introduction à voix haute :
 Découvrez cette construction magique qui fascine le monde depuis les temps bibliques. Autour d'elle, les mystères et les faits défieront à jamais notre définition de la Vérité.

Placez les cartes suivantes, comme indiqué ci-dessous :

Temple Church
 Cartes : 0 4 8 144 146 147

Abbaye de Westminster
 Cartes : 1 5 9 141 142

La chapelle de Rosslyn
 Cartes : 2 6 10 140 143 148

Eglise Saint-Sulpice
 Cartes : 3 7 11 145 149

Bibliothèque du Louvre
 Cartes : 12 à 19

Galerie du Louvre
 Cartes : 20 à 39

PARTIE 11 :
 Lire cette introduction à voix haute :
 Découvrez cette pièce maîtresse de l'un des plus grands mystères persistants. Un mystérieux noyau d'intrigues faites de conspirations et d'amitiés, autant que de mensonges et de vérités profondes.

Placez les cartes suivantes, comme indiqué ci-dessous :

Temple Church
 Cartes : 0 4 8 154 155 159

Abbaye de Westminster
 Cartes : 1 5 9 153 157

La chapelle de Rosslyn
 Cartes : 2 6 10 151 156 158

Eglise Saint-Sulpice
 Cartes : 3 7 11 150 152

Bibliothèque du Louvre
 Cartes : 12 à 19

Galerie du Louvre
 Cartes : 20 à 39

PARTIE 12 :
 Lire cette introduction à voix haute :
 Dévoilez une des influences majeures de la première église chrétienne en Angleterre. Une histoire basée sur des faits historiques avérés mais également entourée de questions mystérieuses et de prodiges encore visibles aujourd'hui.

Placez les cartes suivantes, comme indiqué ci-dessous :

Temple Church
 Cartes : 0 4 8 160 164

Abbaye de Westminster
 Cartes : 1 5 9 163 165 166

La chapelle de Rosslyn
 Cartes : 2 6 10 161 167

Eglise Saint-Sulpice
 Cartes : 3 7 11 162 168 169

Bibliothèque du Louvre
 Cartes : 12 à 19

Galerie du Louvre
 Cartes : 20 à 39

PARTIE 13 :
 Lire cette introduction à voix haute :
 Découvrez le mystère qui a laissé son empreinte dans l'Histoire à presque toutes les époques depuis le 1er siècle. Un mystère qui a grandi avec le temps, refusant d'être balayé par les faits et la logique.

Placez les cartes suivantes, comme indiqué ci-dessous :

Temple Church
 Cartes : 0 4 8 175 176 178

Abbaye de Westminster
 Cartes : 1 5 9 171 172

La chapelle de Rosslyn
 Cartes : 2 6 10 173 179

Eglise Saint-Sulpice
 Cartes : 3 7 11 170 174 177

Bibliothèque du Louvre
 Cartes : 12 à 19

Galerie du Louvre
 Cartes : 20 à 39

PARTIE 14 :
 Lire cette introduction à voix haute :
 Découvrez ce mystère qui a toujours été vénéré, à la fois par les Chrétiens et par les Hébreux. Un mystère, aussi important pour le nouveau monde qu'il a pu l'être pour l'ancien.

Placez les cartes suivantes, comme indiqué ci-dessous :

Temple Church
 Cartes : 0 4 8 185 186

Abbaye de Westminster
 Cartes : 1 5 9 182 183 189

La chapelle de Rosslyn
 Cartes : 2 6 10 180 181 188

Eglise Saint-Sulpice
 Cartes : 3 7 11 184 187

Bibliothèque du Louvre
 Cartes : 12 à 19

Galerie du Louvre
 Cartes : 20 à 39

PARTIE 15 :
 Lire cette introduction à voix haute :
 Découvrez une ligne qui a créé et a fleuri un univers entier de mystères, de secrets et de vérités profondes.

Placez les cartes suivantes, comme indiqué ci-dessous :

Temple Church
 Cartes : 0 4 8 196 199

Abbaye de Westminster
 Cartes : 1 5 9 190 193 195

La chapelle de Rosslyn
 Cartes : 2 6 10 192 194 198

Eglise Saint-Sulpice
 Cartes : 3 7 11 191 197

Bibliothèque du Louvre
 Cartes : 12 à 19

Galerie du Louvre
 Cartes : 20 à 39

SECTION 2 : (PAGES 15 À 22)
 RÉPONSES AUX PHRASES MYSTÉRIEUSES ET ÉNONCÉ DES 8 ENIGMES MYSTÉRIEUSES.
 CALCULEZ LES POINTS GAGNÉS POUR LA PHRASE MYSTÉRIEUSE ET LISEZ LES ENIGMES MYSTÉRIEUSES.

Partie d'échauffement
 Réponse de la phrase mystérieuse :
 SIR ISAAC NEWTON

Score : TOUS les points marquent 1 point pour chaque lettre trouvée ou pour chaque espace entre les mots correctement grisé.

Énigmes mystérieuses :
 Pouvez-vous trouver les réponses ?

- 1) Qu'est-ce qui sépare 2 notes, dans la boîte de César ?
- 2) Qu'est-ce qu'un Hamadryad ?
- 3) A qui appartenait le crâne tenu par Hamlet, dans la pièce de Shakespeare ?
- 4) Où Guido Reni est-il né ?
- 5) Dans quelle main la « femme à la rose » tient-elle la rose ?
- 6) Quelle est l'année de naissance de Sir Isaac Newton ?
- 7) Quel est le prénom de Degas ?
- 8) A quoi correspond le « C » dans le cryptographe Aibash ?

PARTIE 1
 Réponse de la phrase mystérieuse :
 LES CHEVALIERS DU TEMPLE

Score : TOUS les points marquent 1 point pour chaque lettre trouvée ou pour chaque espace entre les mots correctement grisé.

Les Chevaliers du Temple étaient un ordre de chevaliers francs-maçons, connus également sous le nom des Chevaliers du Temple de Salomon. Ils se formèrent durant les croisades pour protéger les pèlerins voyageant en Terre Sainte. Leur puissance et leur richesse étaient dit-on liées à leur connaissance secrète du trésor perdu du roi Salomon, qui incluait le Saint Graal.

Énigmes mystérieuses :
 Qu'avez-vous découvert d'autre ?

- 1) Quel est votre jour de naissance en chiffres romains ?
- 2) Qui a peint « Madeleine à la veillesse » ?
- 3) Qui a peint l'« Homme de Vitruve » ?
- 4) Quel est l'autre nom du sceau de Salomon ?
- 5) Sur quelle surface « La dernière Cène » de Léonard de Vinci est-elle peinte ?
- 6) Quelle est la valeur de Phi ?
- 7) Qui fit le dernier grand maître des Templiers ?
- 8) Traduisez « de » avec le cryptographe Aibash

PARTIE 2
 Réponse de la phrase mystérieuse :
 ABBAYE WESTMINSTER

Score : TOUS les points marquent 1 point pour chaque lettre trouvée ou pour chaque espace entre les mots correctement grisé.

εἰς κοινότητα
 πύθνην ἑβραεῖς ἠεὶ πρὸς τὸν Ἰουδαϊστικὸν λαόν
 ὁ γυβερνητικὸς ἡγεστὸς ἰσὸς ἰουδαϊστικὸς
 ἰσὸς εἰς τὸν ἡεβραϊστικὸν ἰσὸς ἰουδαϊστικὸν
 ἰσὸς ἰουδαϊστικὸν ἰσὸς ἰουδαϊστικὸν ἰσὸς
 ἰουδαϊστικὸν ἰσὸς ἰουδαϊστικὸν ἰσὸς ἰουδαϊστικὸν ἰσὸς

Énigmes mystérieuses :
 Quels autres rapprochements avez-vous faits ?

- 1) Sir Isaac Newton était connu comme le génie ayant expliqué quoi ?
- 2) De quel verset de la Bible provient cet extrait : « Yahvé changea le vent en un vent d'ouest très fort » ?
- 3) Dans la peinture de Nicolas Poussin « Le Temps soustrait la Vérité... », il y a un nom caché ; lequel ?
- 4) Quelle est l'année de naissance de Shakespeare ?
- 5) A quelle date correspondent les Ides de mars ?
- 6) En quelle année Jules César fut-il élu consul ?
- 7) La sauterelle est-elle un insecte, ou un arachnide ?
- 8) Le prophète Zephaniah a-t-il vécu avant, ou après Jésus-Christ ?

PARTIE 3
 Réponse de la phrase mystérieuse :
 CLÉ DE VOUTE PRIEURÉ

Score : TOUS les points marquent 1 point pour chaque lettre trouvée ou pour chaque espace entre les mots correctement grisé.

Selon la tradition du Prieuré de Sion, la clé de voûte est une carte codée... Une carte qui révèle l'emplacement caché du Saint Graal.

Énigmes mystérieuses :
 Quels autres secrets avez-vous découverts ?

- 1) Si Alpha est un, quel est le numéro de lettre de Pi dans l'alphabet grec ?
- 2) Dans le titre de la peinture de Jean Hey, quelle est l'expression correcte : a. Madeleine de Bourgogne b. Madeleine de Bourgogne
- 3) Quelle est la traduction celtique de « colline », en trois lettres ?
- 4) « Sir » est un titre honorifique placé devant le nom de qui ?
- 5) Quel personnage serait, selon certains, à la droite du Christ dans « La Dernière Cène » de De Vinci ?
- 6) Qu'est-ce qu'une clé de voûte ?
- 7) Ecrivez correctement la séquence de Fibonacci.
- 8) Qui a écrit le « Da Vinci Code » ?

SECTION 3 (PAGES 23 À 30)

RÉPONSES AUX 8 ÉNIGMES MYSTÉRIEUSES. ET FIN DU SECOND TOUR.

PARTIE D'ÉCHAUFFEMENT
Lisez les réponses, faites le décompte de points en conséquence et voyez qui a gagné la partie.

Réponses aux énigmes mystérieuses :

- 1) Ton. Score : 20 points
- 2) Serpent. Score : 10 points
- 3) À Yorik. Score : 20 points
- 4) À Bologne. Score : 20 points
- 5) Dans la main droite. Score : 10 points
- 6) 1642. Score : 20 points
- 7) Edgar. Score : 20 points
- 8) « X ». Score : 10 points

PARTIE N° 1

Réponses aux énigmes mystérieuses :

- 1) Utilisez la carte n° 15 pour vérifier votre réponse. Score : 20 points
- 2) Georges de La Tour. Score : 20 points
- 3) Léonard de Vinci. Score : 10 points
- 4) L'étoile de David ou Mogen David. Score : 20 points
- 5) Un mur. Score : 10 points
- 6) 1.6. Score : 20 points
- 7) Jacques de Molay. Score : 20 points.
- 8) WV. Score : 10 points.

23

PARTIE N° 2

Réponses aux énigmes mystérieuses :

- 1) La gravitation (gravité). Score : 10 points
- 2) Exode 10 : 19. Score : 20 points
- 3) Dagobert. Score : 20 points.
- 4) 1564. Score : 20 points
- 5) Au 15 mars. Score : 10 points
- 6) 59 av J.C. Score : 20 points
- 7) Un insecte. Score : 10 points
- 8) Av J.C. Score : 10 points

PARTIE N° 3

Réponses aux énigmes mystérieuses :

- 1) 16ème. Score : 20 points
- 2) Madeleine de Bourgogne. Score : 20 points
- 3) Tor. Score : 20 points
- 4) D'un Chevalier. Score : 10 points
- 5) Marie-Madeleine. Score : 20 points
- 6) Une pierre. Score : 20 points
- 7) 1-1-2-3-5-8-13-21. Score : 20 points
- 8) Dan Brown. Score : 10 points

24

PARTIE N° 4

Réponses aux énigmes mystérieuses :

- 1) 1527. Score : 20 points
- 2) Le plomb. Score : 20 points
- 3) Le roi Ferdinand et le reine Isabelle. Score : 10 points par nom cité.
- 4) 44. Score : 20 points
- 5) Francis Bacon, Christopher Marlowe, Edouard de Vere. Score : 20 points si au moins un personnage est cité
- 6) Nostradamus. Score : 20 points
- 7) Du carbone. Score : 20 points
- 8) Un château et un lion. Score : 10 points pour chaque

PARTIE N° 5

Réponses aux énigmes mystérieuses :

- 1) Harold (ou le roi Harold). Score : 10 points.
- 2) France. Score : 10 points
- 3) 1066. Score : 10 points
- 4) SEAU, PIRE, ... vérifiez l'exactitude sur la carte 90. Score : 20 points
- 5) Robert et Herleva. Score : 10 points pour chaque nom.
- 6) Le français et le latin. Score : 10 points pour chaque.
- 7) Normandie. Score : 10 points
- 8) Dubra. Score : 20 points

25

PARTIE N° 6

Réponses aux énigmes mystérieuses :

- 1) Le Pacifique. Score : 10 points
- 2) « Ce lieu est terrible ». Score : 10 points
Si vous avez écrit « Terribilis est locus iste », score : 20 points
- 3) Un dieu vénéré à l'époque de la Gaule. Score : 20 points
- 4) GARS, SAGE, RAGE... vérifiez l'exactitude sur la carte 104. Score : 20 points
- 5) Bérenger Saunière. Score : 20 points
- 6) Des bergers. Score : 10 points
- 7) 12. Score : 10 points
- 8) 942. Score : 20 points

PARTIE N° 7

Réponses aux énigmes mystérieuses :

- 1) David d'Écosse. Score : 20 points
- 2) 8. Score : 20 points
- 3) Saint-Mathieu. Score : 20 points
- 4) Carthage. Score : 20 points
- 5) William Sinclair. Score : 20 points
- 6) Héra. Score : 20 points
- 7) L'Iris ou le lis. Score : 10 points
- 8) Collecteur d'impôt (publicain). Score : 20 points

26

PARTIE N° 8

Réponses aux énigmes mystérieuses :

- 1) 20. Score : 10 points
- 2) Dans la cathédrale de Cologne. Score : 20 points
- 3) Le roi Cole. Score : 20 points
- 4) Nord-Sud. Score : 10 points
- 5) Les ablutions. Score : 20 points
- 6) L'Édit de Milan. Score : 20 points
- 7) 325. Score : 20 points
- 8) Astronome. Score : 20 points

PARTIE N° 9

Réponses aux énigmes mystérieuses :

- 1) De l'étain. Score : 20 points
- 2) De « L'Autre Monde ». Score : 20 points
- 3) 222. Score : 20 points
- 4) Le Saint Graal ou le Saint Sang. Score : 10 points
- 5) Joseph d'Armathie. Score : 10 points
- 6) En 63 après J.C. Score : 20 points
- 7) Espagnol. Score : 20 points
- 8) Il devint sourd. Score : 20 points

27

PARTIE N° 10

Réponses aux énigmes mystérieuses :

- 1) 1487. Score : 20 points
- 2) C. Score : 20 points
- 3) En 270 après J.C. Score : 20 points
- 4) David et Bethsabée. Score : 10 points par nom
- 5) Le chêne. Score : 20 points
- 6) Par le buisson ardent. Score : 20 points
- 7) La Passion du Christ. Score : 20 points
- 8) L'Arche de l'Alliance. Score : 20 points

PARTIE N° 11

Réponses aux énigmes mystérieuses :

- 1) Il abattit un chêne sacré. Score : 10 points
- 2) 3,14. Score : 10 points
- 3) 26. Score : 20 points
- 4) La pomme. Score : 10 points
- 5) De la foudre. Score : 10 points
- 6) Godefroy de Bouillon. Score : 20 points
- 7) 1128. Score : 20 points
- 8) Temple Church. Score : 10 points

28

PARTIE N° 12

Réponses aux énigmes mystérieuses :

- 1) Le printemps et l'hiver. Score : 10 points
- 2) Sylvestre (ou Gerbert). Score : 20 points
- 3) William Blake. Score : 10 points
- 4) 1746. Score : 20 points
- 5) 1757. Score : 20 points
- 6) Le Saint Graal. Score : 20 points
- 7) Le Nombre d'or. Score : 20 points
- 8) Liban. Score : 20 points

PARTIE N° 13

Réponses aux énigmes mystérieuses :

- 1) Italie. Score : 10 points
- 2) Joseph d'Arimatee. Score : 20 points
- 3) De gauche à droite comme en français. Score : 10 points
- 4) « Car il a l'ongle divisé ». Score : 20 points
- 5) Julius Caesar (Jules César). Score : 10 points
- 6) Léonard de Vinci. Score : 20 points
- 7) Georges de la Tour. Score : 20 points
- 8) Albrecht. Score : 20 points

PARTIE N° 14

Réponses aux énigmes mystérieuses :

- 1) Brueghel. Score : 20 points
- 2) Aron. Score : 20 points
- 3) Dans la demeure du roi. Score : 20 points
- 4) Le Caladrius regarde l'homme malade et, attirant la maladie à l'intérieur de lui-même, il s'envole vers le soleil, où la maladie est brûlée et détruite. Score : 20 points
- 5) Égyptiens. Score : 20 points
- 6) La vie, ou « nh ». Score : 20 points
- 7) Tu ne voleras pas. Score : 10 points
- 8) Tu ne porteras point de faux témoignages contre ton prochain. Score : 10 points

PARTIE N° 15

Réponses aux énigmes mystérieuses :

- 1) 1786. Score : 20 points
- 2) Héliodore. Score : 20 points
- 3) Dans l'église Saint-Sulpice. Score : 20 points
- 4) A Bologne. Score : 10 points
- 5) Dans la main droite. Score : 10 points
- 6) Établir la date de Pâques (ou les équinoxes). Score : 20 points
- 7) Chapelle de Rosslyn. Score : 20 points
- 8) Presque 11 mètres (10,50m - 11,50m accepté). Score : 20 points

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20																																								
<table border="1" style="border-collapse: collapse;"> <tr><td style="width: 15px; text-align: center;">1</td><td style="width: 15px;"></td><td style="width: 15px;"></td><td style="width: 15px;"></td></tr> <tr><td style="width: 15px; text-align: center;">2</td><td style="width: 15px;"></td><td style="width: 15px;"></td><td style="width: 15px;"></td></tr> <tr><td style="width: 15px; text-align: center;">3</td><td style="width: 15px;"></td><td style="width: 15px;"></td><td style="width: 15px;"></td></tr> <tr><td style="width: 15px; text-align: center;">4</td><td style="width: 15px;"></td><td style="width: 15px;"></td><td style="width: 15px;"></td></tr> <tr><td style="width: 15px; text-align: center;">5</td><td style="width: 15px;"></td><td style="width: 15px;"></td><td style="width: 15px;"></td></tr> <tr><td style="width: 15px; text-align: center;">6</td><td style="width: 15px;"></td><td style="width: 15px;"></td><td style="width: 15px;"></td></tr> <tr><td style="width: 15px; text-align: center;">7</td><td style="width: 15px;"></td><td style="width: 15px;"></td><td style="width: 15px;"></td></tr> <tr><td style="width: 15px; text-align: center;">8</td><td style="width: 15px;"></td><td style="width: 15px;"></td><td style="width: 15px;"></td></tr> <tr><td style="width: 15px;"></td><td style="width: 15px;"></td><td style="width: 15px;"></td><td style="width: 15px;"></td></tr> <tr><td style="width: 15px;"></td><td style="width: 15px;"></td><td style="width: 15px;"></td><td style="width: 15px;"></td></tr> </table>																				1				2				3				4				5				6				7				8											
1																																																											
2																																																											
3																																																											
4																																																											
5																																																											
6																																																											
7																																																											
8																																																											